Volume 8 Issue 4 (2024) Pages 699-712
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Goyang Patola: Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap Proses Pembudayaan pada Anak di Papua

Bertalita Astarini Amapirip[1], Usman Idris[2]✉, Agustina Ivonne Poli[3]
Antropologi Sosial, Universitas Cenderawasih, Indonesia[(1,2,3)]
DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5945

Abstrak

Artikel ini Menakhlikkan Dampak Aplikasi TikTok Terhadap Proses Pembudayaan pada Anak. Dengan fokus untuk menyelami pola aktivitas penggunaan aplikasi TikTok dan menelaah dampak penggunaannyaterhadap proses pembudayaan pada anak. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Analisis data meliputi tahapan reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menemukan Penggunaan aplikasi TikTok pada anak-anak membuka peluang untukmenonton konten vulgar dan erotis seperti konten *Goyang Patola* dan mendistraksi pola aktivitas keseharian anak. Dampaknya anak-anak menjadi kurang bersosialisasi, kondisi emosional yang kurang stabil, dan tingkat kepekaan sosial semakin berkurang. sisi positifnya anak lebih ekspresif dan membangun kepercayaan diri mereka. Peran orang tua sangat penting untuk pengawasan dan kontroling dalam mengedukasi anak-anak mengenai batasan dalam penggunaan aplikasi TikTok karena berdampak terhadap proses pembentukan karakter, kepribadian, dan tumbuh kembangnya. Implikasi penelitian ini mendorong orang tua di Papua untuk lebih memperhatikan anak-anak dalam penggunaan aplikasi TikTok.

Kata Kunci: *goyang patola; dampak aplikasi tiktok, pembudayaan anak papua*

Abstract

This article aims to analyze the impact of the TikTok application on the acculturation process in children. We will focus on understanding the activity patterns of using the TikTok application in children and the impact of using TikTok on the acculturation process in children. The research method used here is descriptive qualitative, using data collection techniques like observation and interviews. Data analysis includes the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of this study found that the use of the TikTok application in children opens opportunities for them to watch vulgar and erotic content such as Goyang Patola content and distracts children's daily activity patterns. The impact is that children become less socialized, have less stable emotional conditions, and have reduced social sensitivity. The positive side is that children are more expressive and build their self-confidence. However, the role of parents is very important for supervision and control in educating children about the limits in consuming adult content using the TikTok application because it impacts the process of character building, personality, and growth and development of children. The implications of this study encourage parents in Papua to pay more attention to children when using the TikTok application.

Keywords: *rocking patola; the impact of the TikTok application; papuan children's culture.*

✉ Corresponding author: Usman Idris
Email Address: usmanidrish@gmail.com (Jayapura, Indonesia)
Received 4 Juni 2024, Accepted 13 August 2024, Published 13 August 2024

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5945

Pendahuluan

Saat ini Tiktok menjadi Flatform media sosial yang cukup mengalami perkembangan signifikan penggunaannya beberapa tahun terakhir ini (Priyono & Sari, 2023; Ramadhan, dkk, 2023). TikTok awal mulanya berwujud sebagai layanan jejaring sosial berbagi yang menggunakan video berdurasi pendek sebagai media untuk menangkap dan menyajikan kreativitas, pengetahuan, dan momen lainnya yang dimiliki oleh ByteDance, di Beijing dan diciptakan pada tahun 2012 oleh Zhang Yiming (Kaye, dkk, 2021; Zang, 2021; Jia & Liang, 2021; Brennan, 2020; Menaldo & Wittstock, 2020). Flatform TikTok memungkinkan pengguna bisa membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek lengkap dengan filter dan disertai musik sebagai pendukungnya (Utami, 2021; Aji & Setiyadi, 2020). Dengan munculnya aplikasi TikTok menghasilkan kebiasaan baru yang sangat populer di dunia bahkan di Indonesia (Intania, dkk, 2022; Rahmayani, dkk, 2021; Rosdiana & Nurnazmi, 2021). Bahkan TikTok sangat digandrungi di kalangan masyarakat, tidak hanya kaum muda namun banyak juga orang dewasa yang menggunakannya (Carolin, dkk, 2023; Misder & Julianto, 2023; Rofiah & Rahayu, 2022).

Perkembangan Aplikasi TikTok di Indonesia yang begitu pesat, karena sudah begitu banyak dikenal serta diakses di seluruh pelosok terpencil (Navisa & Faizin, 2023; Damayanti & Gemiharto, 2019), yang salah satunya masyarakat di Wilayah Papua (; Ikanubun & Wea, 2022; Nuha & Thoif, 2023). Pada awalnya, ketenaran aplikasi TikTok dipelopori oleh salah satu Tiktokers bernama Bowo Alpenliebe yang saat itu masih duduk di bangku kelas 6 Sekolah Dasar. Bowo menjadi viral karena unggahan Video *lip sync* bertema cinta dengan ekpresi wajah yang dianggap netizen *alay* karena masih anak-anak sehingga banyak netizen yang membully dirinya. Namun viralnya Bowo yang dianggap *alay* tersebut justru membuatnya semakin terkenal hingga diundang di acara-acara televisi. Banyak netizen juga yang beranggapan bahwa Bowo juga memberikan dampak yang positif agar kita lebih kreatif dan percaya diri tampil di depan umum. Lewat konten TikTok Bowo yang dianggap *alay* tersebut, menjadikan TikTok lebih banyak dikenal oleh kalangan masyarakat hingga saat ini (dwi Wijaya, 2020; Priyawan, dkk, 2019; Susilowati, 2018).

TikTok menjadi salah satu media hiburan yang begitu menarik perhatian kalangan masyarakat Papua khususnya yang ada di Kota Jayapura. Terutama pada konten video menari yang begitu banyak diminati oleh masyarakat Kota Jayapura karena dianggap dapat mengekspresikan dirinya agar lebih percaya diri (Nuha, dkk, 2023;; Pieter, dkk, 2021). Tetapi banyak stigma yang dikatakan oleh kalangan orang tua (mama-mama Papua) yang menganggap bahwa aplikasi TikTok telah memberikan dampak negatif bagi anak-anak Papua sehingga muncullah istilah "*goyang patola*", dari istilah ini *patola* itu akronim dari "*panta' bola-bola*". Jadi, goyang patola merupakan bentuk tarian yang memperlihatkan goyangan bokong yang sedemikian rupa agar ketika digoyangkan dapat menyerupai sebuah bola. Goyangan ini hanya memainkan bokong memutar, maju dan mundur dengan berpakaian seksi yang menurut para orang tua tidak pantas ditunjukkan apalagi bagi anak-anak yang masih di bawah umur.

Sebagai perbandingan, fenomena *goyang patola* yang ada di Papua saa ini terdapat juga di Amerika dengan istilah *twerking* yang sudah menjadi *tren* sejak lama. Tarian *twerking* biasanya diperagakkan oleh wanita (pada awalnya dipopulerkan oleh perempuan bangsa kulit hitam atau Peranakan afro-amerika) yang diiringi musik dan ditarikan dengan cara yang provokatif secara sensual dengan lebih menonjolkan gerakan pinggul dan sikap jongkok rendah (Gaunt, 2021; Halliday, 2020; Gaunt, 2016; Zink, 2016). Namun di Papua, *twerking* disebut dengan istilah *Goyang patola*, yang merupakan tarian erotis yang tidak pantas karena menunjukan kemolekan bokong perempuan. *Tren* dari luar negeri ini menimbulkan keresahan, apalagi aplikasi TikTok yang begitu dengan mudah untuk diakses oleh kalangan anak sehingga mereka dapat menirukan goyangan erotis tersebut. Di Indonesia sendiri secara umum dikenal istilah *Goyang Pargoy* yang memiliki konotasi yang serupa dengan *Goyang patola* yang ada di Papua, konten-konten yang signifikan tersedia di flatform TikTok yang

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5945

pada umumnya dilakukan oleh perempuan dengan tagar #goyangpargoy, #goyangbento, #pemersatubangsa dan lain sebagainya (Hukunala, dkk, 2024; Rahayu & Prasetiyo, 2024; Said & Batoebara, 2022). Fenomena mengenai konten tarian erotis seperti ini mulai marak disuguhkan oleh para konten kreator untuk menarik *viewers* hingga kontennya dapat dimonetisasi, yang secara tidak langsung telah "menjual" *viewers* untuk konsumsi *advertising* yang dikapitalisasi oleh konten kreator dan korporasi flatform tersebut (Giovano, 2024; Anggraini & Febriyanti, 2023; Muttamimah, 2022; Utami, 2019).

Sejumlah media massa di Papua telah mewartakan bahwa *Goyang patola* telah menjadi *tren* pada kalangan anak-anak di Papua. Karena banyak menarik minat penontonnya di media sosial terutama aplikasi TikTok. Sebab, konten tersebut pada mulanya merupakan sarana hiburan semata, meskipun dalam goyangan tersebut dapat memperlihatkan gerakan tubuh yang menonjol di bagian area bokong ke bawah (Aninam, 2022; Lagowan, 2018; Bobii, 2018; Mayor, 2018). Pada tahun 2018 pada salah satu acara Festival budaya di Papua, *Goyang Patola* ditampilkan, sehingga menjadi pro dan kontra bagi masyarakat Papua karena *goyang patola* turut ditampilkan (Uya, 2018; Jigibalom, 2018; Fendi 2018). Sejumlah akademisi mengungkapkan bahwa sudah mulai ada pergeseran budaya asli yang telah terpengaruh dengan budaya luar (barat), Salah satunya yaitu terlihat dari gerakan-gerakan yang disajikan dan ditampilkan dalam *goyang patola*. Secara etika gerakan *tarian patola* ini, banyak mengandung gerakan erotis atau porno aksi yang dapat merusak moral generasi (muda) di Papua dan sangat terkesan tidak (kurang) mendidik secara moral (Aninam, 2022; Wenda, 2018). Sementara yang lainnya memiliki pendapat yang berbeda terkait fenomena *goyang patola.* Ada banyak perubahan budaya yang harus disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini, karena dari hari ke hari dunia akan terus mengarah pada kemajuan dan pertukaran budaya (Wenda, 2018).

Dari observasi awal yang dilakukan di Kelurahan Ardipura Distrik Jayapura Selatan Kota Jayapura menunjukkan bahwa kalangan anak-anak menggunakan aplikasi TikTok sebagai sarana hiburan, serta mengembangkan bakat atau talenta mereka. Namun ditemukan juga indikasi bahwa selain dampak positif ada pula dampak negatif dari aplikasi tersebut. Selain itu, konten tarian dewasa atau *Goyang Patola* saat ini juga telah menjadi tarian *tren* di Papua. Banyak kalangan anak-anak membuat video tarian *Goyang Patola* tersebut yang menurut kami tidak sesuai dengan perkembangan usia sehingga merubah pola perilaku mereka. Dengan adanya *tren goyang patola* juga banyak anak yang mengabaikan panggilan orang tuanya dikarenakan mereka lebih fokus memainkan HP mengikuti *tren* tarian tersebut.

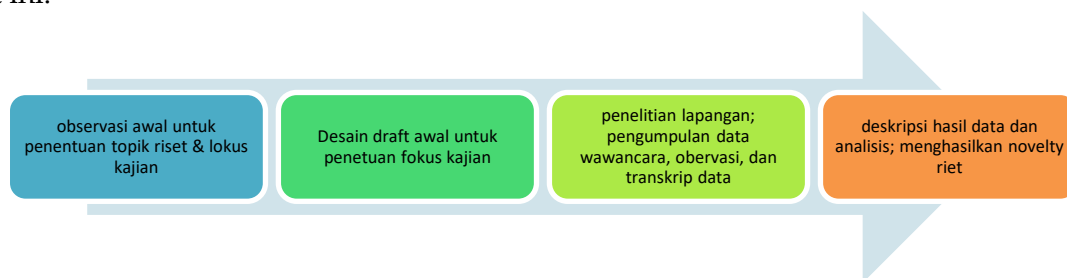
Melihat uraian tersebut diatas, anak-anak seharusnya lebih banyak bermain bersama teman-teman dan mempelajari hal-hal yang bermanfaat daripada menggunakan aplikasi TikTok yang memberi dampak bagi mereka. Berdasarkan uruian tersebut maka artikel ini memfokuskan kajian pada "*Goyang Patola*" Dampak Aplikasi TikTok Terhadap Proses Pembudayaan Pada Anak Di Kelurahan Ardipura Distrik Jayapura Selatan Kota Jayapura, dengan menyoroti pola pola aktivitas penggunaan aplikasi TikTok pada anak dan dampak aplikasi TikTok terhadap proses pembudayaan pada anak di Kelurahan Ardipura Distrik Jayapura Selatan Kota Jayapura. Diharapakan penelitian ini dapat mengungkap pemicu mengapa *goyang patola* sangat popular di kalangan anak-anak, dan dampak yang ditimbulkan berdasarkan pengalaman subjek.

Metode Penelitian

penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini memfokuskan kajian pada "*Goyang Patola*" Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Proses Pembudayaan Pada Anak Di Kelurahan Ardipura Distrik Jayapura Selatan Kota Jayapura. Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di Kelurahan Ardipura Distrik Jayapura Selatan Kota Jayapura. Lokasi tersebut dipilih karena signifikan anak-anak yang aktif dalam menggunakan aplikasi TikTok dan juga lokasi yang mudah dijangkau, sehingga dengan aksesibil dan relevan.

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5945

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan wawancara. Observasi dilakukan melalui media sosial, dan mengamati langsung perilaku pada aktivitas anak dalam menggunakan aplikasi TikTok. termasuk mengamati bagaimana keseharian anak-anak dalam membuat konten *goyang patola* atau menikmati tayangan konten di aplikasi TikTok di rumah mereka. Observasi dilakukan dengan pertimbangan agar peneliti bisa mendapatkan informasi yang lebih akurat topi kyang dikaji. Kemudian, Wawancara dilakukan kepada anak perempuan dan orangtuanyauntuk mendapatkan informasi terkait dengan topik riset ini.

Teknik penentuan informan dilakukan secara *snowball* dengan menetapkan salah seorang informan kunci. Dalam penelitian ini juga menghadapi hambatan, karena tak semua informan yang dipilih bersedia untuk diwawancarai, olehnya informan yang dilibatkan terdapat 6 orang anak perempuan untuk didalami pengalaman mereka dalam penggunaan aplikasi TikTok tersebut, dan juga orang tua mereka terkait dengan keterkaitan antara penggunaan aplikasi TikTok dengan proses pembudayaan pada anak. Semua nama-nama informan yang dilibatkan dalam penelitian telah disamarkan untuk menjaga privasi informan dan membangun konfidensilitas informasi yang diberikan. instrument pengumpulan data yang dipakai adalah alat perekam suara dan buku catatan. Model analisis data yang digunakan dalam riset ini merujuk pada model analisis dari Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2014), yang melalui tahapan, yaitu *data reduction, data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Secara spesifik ilustrasi desain riset yang dilakukan, dipaparkan sebagai berikut ini:

Gambar 1. Bagan alur pelaksanaan riset

Hasil dan Pembahasan

Pola Aktivitas Penggunaan Aplikasi TikTok untuk menonton Konten *Goyang Patola*

Terkait dengan aktivitas keseharian anak dalam menjani kehidupan mereka, Penggunaan aplikasi TikTok didapati hanya dilakukan pada saat 'waktu-waktu tertentu' ketika mereka lagi senggang yakni ketika mereka merasa kesepian, dan sedang merasa bosan. Pada umumnya dalam mengakses konten-konten pada aplikasi TikTok tersebut dilakukan ketika pulang sekolah, meskipun pada sebagian anak juga mengaksesnya di sekolah, tertutama pada anak-anak yang di sekolahnya tak ada aturan untuk membawa Handphone ke sekolah (Rahmadani, 2023; Purnama, dkk, 2023). Seluruh informan anak-anak menuturkan bahwa menonton konten-konten *Goyang Patola* dilakukan hanya sekedar untuk menghilangkan rasa lelahnya, karena biasanya menggunakan aplikasi TikTok saat diri mereka telah selesai membantu orang tuanya, baik dalam hal bekerja di kebun, atau pekerjaan di rumah seperti memasak, mencuci dan lain sebagainya. Aplikasi TikTok juga digunakan pada saat ketika mereka tidak ada kegiatan atau aktivitas lainnya dan merasa malas dalam mengerjakan sesuatu mereka akan bermain TikTok.

Dari sejumlah penuturan beberapa informan yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa dengan dengan penggunaan gawai *Handphone* atau *smartphone* oleh anak-anak untuk mengakses aplikasi TikTok yang di dalamnya terdapat konten *goyang patola* dilakukan pada saat anak-anak telah menyelesaikan aktivitas utama mereka, yang dianggap penting dan menjadi kewajiban dalam menjalankan peran dan status mereka sebagai anak. Misalnya, karena masih anak-anak, mereka harus bersekolah untuk mendapatkan ilmu

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5945

pengetahuan. Kemudian, karena seorang anak ingin menunjukkan bahwa ia berbakti kepada orang tuanya, olehnya mereka menganggap bahwa aktivitas membantu pekerjaan orang tua di rumah merupakan kewajiban dan aktivitas utama yang harus dilalui setiap harinya oleh anak-anak yang sudah menginjak bangku sekolah dasar, maupun sekolah menengah awal. Untuk itu dalam menghabiskan waktu senggang mereka dimulai untuk bersantai dan bermain dengan gawai *smartphone*nya untuk membuka dan menonton video musik pada aplikasi TikTok.

Awal perkenalan anak-anakpada aplikasi TikTok ini hanya sekedar sebagai hiburan untuk menghabiskan waktu luang, dari kepenatan dan kelelahan dari bersekolah maupun membantu orang tua di rumah. Bermain HP merupakan opsi anak-anak di era kontemporer saat ini untuk menghabiskan jatah waktu bermain mereka, dibandingkan dengan permainan tradisional (Fitriyah, dkk, 2023; Wismawati, dkk, 2023). Jika bermain HP di dalam rumah dilakukan secara individual dengan menikmati hiburan konten music video tersebut. Namun, jika akses dilakukan secara berkelompok, baik dilakukan misalnya di sekolah ataupun di lingkungan bermain di rumah, maka secara berkelompok dilakukan bersama-sama, dan tentu saja itu akan menambah keseruan yang dirasakan oleh mereka. Permasalahan yang dapat muncul kemudian, adalah ketika waktu bermain melebihi batas kewajaran yang secara mental akan menjadi pemicu munculnya kecanduan ataupun ketergantungan terhadap hal-hal yang sering dikonsumsi atau diakses dalam jangka waktu yang cukup lama (Ulya, dkk, 2021; Puspita, 2020).

Penggunaan aplikasi TikTok pada anak juga memiliki berbagai macam durasi penggunaan yang berbeda-beda, ada yang menghabiskan waktu sekitar 1 hingga 2 jam dan ada juga sampai 3 jam. Namun adapula yang menggunakan aplikasi TikTok kapan saja ketika anak tersebut ingin menggunakannya. Akan tetapi, orang tua juga memberikan batasan bagi mereka untuk menggunakan TikTok dan ada juga yang memberikan kebebasan kepada anaknya untuk menggunakan aplikasi TikTok kapan saja. Mereka mengatakan bahwa orang tua tidak membatasi untuk menggunakan aplikasi TikTok, namun mereka tidak lupa dengan kewajibannya. Ada yang menyampaikan bahwa orang tua tidak pernah membatasi untuk mengakses dan membuat konten di TikTok bahkan ketika mereka bergoyang di depan orang tua mereka. Bahkan, ada juga yang menggunakan aplikasi TikTok kapan saja ketika dia ingin menggunakannya, kecuali saat sekolah dan sedang tidur. Kebebasan yang diberikan kepada anak dalam mengakses konten TikTok tersebut sebenarnya akan berdampak pada perkembangan mental, emosional, maupun pengaruhnya dengan cara anak berinteraksi dengan lingkungan dan dunia sekitarnya (Subandi, dkk, 2022; Ananda, dkk, 2022; Ulya, dkk, 2021). Olehnya pola pengasuhan dalam mendidik anak agar menggunakan *handphone* walaupun tidak terbatasi oleh waktu menjadi penting untuk melakukan kontrol, pengawasan, dalam membangun kepercayaan kepada anak, agar lebih cakap dalam menggunakan dan mengakses *handphone* agar tidak kecanduan (Sholikhah, 2023; Solehudin, dkk, 2021).

Keaktifan anak dalam membuat konten cukup berbeda-beda, ada anak yang sangat aktif setiap harinya dalam membuat dan mengunggah konten video *goyang patola* di aplikasi TikTok dan ada juga yang jarang membuat dan mengunggah konten videonya. Adapula anak yang membuat konten namun tidak mengunggah konten video tersebut di akun milik pribadinya karena hanya ingin melihat videonya sendiri dan menghibur dirinya, serta karena pernah diblokir oleh pihak aplikasi TikTok. Beberapa anak yang aktif membuat video TikTok dan mengunggah videonya di akun TikTok pribadinya karena ingin mengekspresikan diri dan mereka merasa bahwa dengan mengunggah videonya dapat menghibur diri dan juga menghibur orang lain yang menontonnya.

Selain itu ada juga beberapa anak yang jarang membuat atau mengunggah konten video ke akun TikTok miliknya. Karena, membuat konten bukan sebagai kewajiban utama dalam aktivitaskeseharian. Anak-anak juga sering berinteraksi dengan konten saat mereka menggunakan aplikasi TikTok, seperti menonton, mengomentari, dan menyukai konten-konten yang ada. Ada beberapa anak yang mengikuti akun-akun tertentu yang sering

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5945

mengunggah konten *Goyang Patola* yang membuat anak tersebut ingin terlibat dalam tantangan dan tren yang sedang berlangsung saat ini. Ada anak yang sering mengikuti akun *goyang patola* dan ikut serta berpartisipasi dalam membuat konten namun tidak menguploadnya di aplikasi TikTok tersebut karena masih di bawah umur. Beberapa anak juga menggunakan aplikasi TikTok bukan hanya untuk membuat konten, namun ada juga yang ikut serta berinteraksi dalam konten tersebut, seperti memberikan komentar pada konten yang menarik perhatian mereka.

Harus diakui bahwa dalam mengakses konten musik video yang secara garis besar merupakan jenis konten yang disuguhkan oleh platform aplikasi TikTok tersebut. Namun tak semuanya terisi dengan konten goyangan erotis. Di dalamnya juga terdapat konten Komedi, misalnya cerita-cerita *mob-mob* (baca: cerita lucu) dalam konteks papua, parodi-parodi, sindiran-sindiran, video dengan music dan kata-kata bijaksana, atau kegalauan yang melanda para muda-mudi, maupun cuplikan-cuplikan dari konten yang terdapat di platform media sosial lainnya. Meski demikian, konten tarian erotis *goyang patola* seperti memiliki daya tarik tersendiri bagi para penontonnya. Karena, tak seperti konten lainnya, yang dianggap lebih dekat dengan kedirian para penikmatnya, dan kecenderungan untuk diimitasi dengan mudah dan mereifikasi konten serupa untuk di*upload* ulang dan dibagikan. Karena seluruh anak mengakui bahwa mereka tak hanya sekedar menonton konten goyang patola tersebut, tetapi juga berusaha untuk menirukannya. Meskipun tak semuanya memiliki kepercayaan diri untuk mengupload hasilnya di TikTok, ada yang hanya penasaran sekedar menirunya saja dan merekamnya di HP, namun adapula yang mempublikasikannya di TikTok.

Lalu pertanyaannya kemudian mengapa konten *goyang patola* begitu diminati di kalangan anak-anak perempuan di Papua? dilihat dari akar historis kemunculannya, berawal dari adanya *Dance Twerking* yang dilakukan oleh perempuan *black skin* keturunan afro-amerika yang telah populer di Amerika (Gaunt, 2021; Halliday, 2020; Gaunt, 2016; Zink, 2016). Tarian *Twerking* tersebut merupakan bentuk ekspresi tarian yang mengiringi music HipHop yang dikembangkan oleh bangsa kulit hitam di Amerika, seperti cabang hiphop lainnya, ada *rapper* dan *breakdance*, serta *graffiti*, yang merupakan simbol yang menjadi musik sebagai gerakan perlawanan menentang dominasi selera genre musik yang ditawarkan oleh Barat (Rigs, 2018; Chang, 2005). Hal ini pun juga menjadi distingsi terhadap adanya diferensiasi atas dua selera yang berbeda tersebut. Melalui proses globalisasi media yang mendunia yang disalurkan *via* produk dan platform digital, konten-konten budaya massa seperti pengenalan terhadap musik HipHop dan genre musik lainnya berpenetrasi dan berdifusi sehingga dikonsumsi oleh massa melalui radio, televisi bahkan karena adanya internet, hingga juga bisa masuk ke Papua (Anas, dkk, 2020; Sukmawati, 2018; Richards, 2015).

Musik dengan genre HipHop mudah masuk diterima, ditiru, dilakukan dan bahkan dipopulerkan kembali dengan versi kreativitas anak muda di Papua, terutama di latari dengan adanya kesamaan-kesamaan identitas dan permasalahan yang dihadapi, misalnya sesama bangsa kulit hitam, baik dari afrika maupun dari Papua (Jiwangga, 2023; Frank, dkk, 2021; Anas, dkk, 2020). Secara simbolik pemaknaan persamaan kulit disandingkan dengan persaudaraan yang memicu kedekatan, sehingga membentuk selera, jika dibandingkan misalnya dengan dominasi standar-standar dari Barat yang berkulit putih ataupun Korea yang "hits" saat ini yang glowing. (Sukisman & Utami, 2021; El-Yana, 2021; Kusuma, dkk, 2020). Tawaran dari musik HipHop yang begitu dekat dan berkelindan dengan jati diri ke-Papua-an sehingga mudah diterima dan menjadi pilihan dalam berkarya dan menjadi pembeda dari genre lainnya. *twerking dance* pada gilirannya diadopsi dan melahirkan istilah *Goyang Patola*, "*goyang panta bola-bola*". TikTok kemudian menjadi sarana yang memfasilitasi para penikmat yang bertransformasi menjadi pegiat musik HipHop untuk menuangkan karyanya atau paling tidak menjadi tempat mereka mengekspresikan diri mereka yang ingin ber*goyang patola*. Konten-konten TikTok yang menampilkan *Goyang Patola* bahkan ramai dipenuhi oleh anak-anak (perempuan) Papua hingga remaja sebagai penarinya.

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5945

Hal yang membuat akses untuk menonton konten *goyang patola* pada aplikasi TikTok menjadi sebuah kontroversi adalah, karena *goyang Patola* merupakan konten dewasa yang harus membutuhkan bimbingan dan pengawasan orang tua dalam mengakses dan memberikan edukasi terhadap konsumsi konten tersebut. Terkait dengan makna yang diresapi hingga kecenderungan untuk mengimitasi untuk mempraktekkan *goyang patola*. Karena anak-anak masih dalam proses enkulturasi untuk memahami status peran dan makna kehadiran dirinya dalam kehidupan bermasyarakat (Clara & Wardani, 2020; Suyanto, 2019; Danandjaja, 1998). Jika mengacu pada haluan *goyang patola* adalah *twerking dance* memang terdapat unsur provokasi sensual dengan menggoyangkan pinggul hingga ke bagian bokong dari atas ke bawah dan memutar hingga seolah-olah bokongnya bulat menyerupai bola. Maka, seharusnya konten tersebut sangat vulgar sehingga tidak cocok dikonsumsi oleh anak-anak karena masih di bawah umur (Carolin, dkk, 2023; Firdaus, dkk, 2021; Damayanti & Gemiharto, 2019). Memang benar, bahwa pada umumnya kebudayaan di Papua sangat erat dengan adanya tari-tarian yang merupakan ekspresi seni secara tradisional, seperti adanya tari yospan yang telah menjadi tarian umum yang diperagakan, dan secara lebih luas kebudayaan Melanesia dan Polinesia sangat erat dengan kebudayaan tari-tarian yang diperagakan dan dipertontonkan pada setiap acara seremonial, ritual dan pesta tertentu (Krobo, 2021; Sawias & Rizqiyah, 2021; Morin & Mansoben, 2013; Roembiak, 1993). Namun, yang harus menjadi titik penekanannya *goyang patola* ini unsur budaya yang terdifusi dari luar melalui proses globalisasi platform digital. Sehingga filterisasi bagian yang bermanfaat dapat diadopsi dan diadaptasikan. Namun bagian yang merugikan harus dihilangkan. Karena konten tersebut sangat vulgar dan berbau erotis sehingga akan berimplikasi pada proses pembentukan karakter anak, moralitas, etika, dan budi pekerti dapat terdegradasi.(Ihza, dkk, 2024; Misder & Julianto, 2023; Khantohe, dkk, 2023).

Oleh karena itu, kehadiran orang tua untuk membentengi dan mengawasi anak, dan mengembangkan pola pengasuhan untuk penanaman nilai dan norma serta mendampingi proses tumbuh kembang anak, terkait dengan hal-hal apa saja yang baik diinternalisasikan sesuai dengan usia dan perkembangan mentalitas mereka menjadi penting. Karena pada masa kanak-kanak menjadi pondasi awal untuk menginderai berbagai informasi sehingga menjadikannya sebagai pengalaman dalam membentuk karakter dan kepribadiannya sebagai seorang individu dan bagian dari anggota masyarakat. Maka dari itu, dipaparkan mengenai tanggapan orang tua terhadap akses konten *goyang patola* pada aplikasi TikTok yang digemari oleh anak perempuan mereka.

Tanggapan Orang Tua terhadap Penggunaan Aplikasi TikTok & Konten *Goyang Patola*

Permasalahan tontonan yang dilihat oleh anak-anak perempuan yang berkaitan dengan konten erotis dan vulgar, tentunya akan bertautan dengan pola pengasuhan anak yang dijalankan oleh orang tua dalam mengenkulturasi anak mereka sebagai bagian dari proses pembudayaan anak agar menjadi bagian dari anggota masyarakat. Penanaman nilai dan norma, serta peran yang dilakukan oleh anak-anak melalui proses sosialisasi, eksternalisasi dan internalisasi, agar proses pembudayaan berlangsung dan membentuk karakter dan kepribadian anak. Benedict (dalam Haviland, 2020; Koentjaraningrat, 2010; Danandjaja, 2005) mengungkapkan bahwa untuk pola pengasuhan terbagi ke dalam tiga kategori yakni, pola pengasuhan yang lebih ketat dan disiplin, dan ada pula yang juga yang lebih longgar dan bebas, dan pola pengasuhan yang mendidik anak-anak untuk lebih kompetitif. Menurut Mead (dalam Haviland, 2020; Koentjaraningrat, 2010; Danandjaja, 2005), Hal-hal mengenai edukasi reproduksi pada anak-anak perempuan diajarkan pada saat mereka memasuki perkembangan tahapan dari anak-anak menuju ke remaja dengan memasuki fase aqil balik. Dari sini anak-anak mulai menyadari hal-hal yang berkaitan dengan reproduksi dan hal-hal yang berkonotasi juga pada vulgaritas termasuk erotisme yang merupakan bagian dari proses reproduksi dan seksualitas.

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5945

Konten vulgar kemudian seharusnya belum semestinya dikonsumsi dan menjadi tontonan anak-anak, karena belum sesuai dengan kategori mereka. Pada gilaranya, konten vulgar yang menjadi tontonan anak-anak kemudian diimitasi oleh mereka sebenarnya akan membuat proses pembentukan karakter dan pendewasaan mental menjadi terdistrupsi. Olehnya proses pembudayaan untuk pembentukan karakter, mentalitas dan kepribadian anak sangat dipengaruhi oleh bagaimana kehidupan dijalankan dan dilalui dalam tahap perkembangan kehidupannya (Suyanto, 2019; Efendi, 2016). Kaitannya dengan penggunaan aplikasi Tiktok yang menjadi santapan hiburan anak-anak harus mensosialisasikan pola penggunaan aplikasi *handphone* agak tidak kecanduan dan juga mengenai adanya batasan usia untuk menonton konten tertentu. Orang tua sangat perlu dan diharuskan mengembangan pola pembimbingan, pengarahan, dan edukasi agar anak-anak tak melangkah lebih jauh hingga melewati batasan sewajarnya yang diperbolehkan. Karena pemaknaan yang dihasilkan dari proses eksternalisasi dengan mengkonsumsi informasi, pengetahuan, dan wawasan akan diserap dan diinternalisasikan dan membentuk karakter dan pola perilaku pada anak sebagai implikasi dari hasil belajar (Clara & Wardani, 2020; Suyanto, 2019; Koentjaraningrat, 2016). Tampilan konten dewasa seperti konten ujaran kebencian, kekerasan, pornografi, dan aksi terorisme yang dapat merubah pola perilaku anak tersebut pada saat berbicara dan tidak menghargai orang yang lebih dewasa.

Orang tua mempunyai pendapat yang berbeda-beda tentang pengawasan orang tua terhadap anaknya ketika menggunakan TikTok dan membuat konten *goyang patola*. Beberapa orang tua mengutarakan bahwa ketika anaknya sedang mengakses TikTok dan membuat konten, mereka tidak mengawasi karena menganggap anaknya dapat memahami mana yang baik dan tidak untuk dicontoh olehnya, sehingga orang tua tidak perlu untuk mengawasi anaknya lagi. Karena orang tua menganggap aplikasi itu adalah sebuah aplikasi hiburan, namun orang tua biasa mengecek pada saat anak telah tidur. Akan tetapi, ada juga yang mengawasi anaknya ketika menggunakan TikTok karena menganggap bahwa anaknya masih kecil dan masih perlu adanya pengawasan dengan membatasi memberikan aturan kepada anaknya dalam menggunakan aplikasi TikTok. Hal ini dilakukan agar bisa mengontrol anaknya dalam mengikuti tren *Goyang Patola*, yang hanya mengizinkan anaknya menggunakan aplikasi TikTok ketika di sore hari saja. Namun, ada beberapa orang tua juga yang tidak membatasi anaknya dalam menggunakan aplikasi TikTok.

Mengkonsumsi konten video digital yang berbasis pada aplikasi TikTok tak menutup kemungkinan terdapat konten-konten yang ditemukan dan tak sesuai dengan batasan umur pada anak-anak. Konten tarian erotis yang berbau sensual tak sepatutnya ditonton lebih awal oleh anak-anak. Karena pada masa anak-anak kecenderungan imitasi terhadap perilaku orang dewasa sangat besar perpengaruh terhadap tahapan perkembangan mental dan proses pembudayaan pada anak. Anak dalam sebuah keluarga melewati proses pengasuhan untuk mengenkulturasian nilai-nilai, norma, peran dan kontribusinya dalam sebuah kelompok masyarakat untuk menjadikan dan membentuk pola pikir, orientasi hidup, dan pemaknaan terhadap kehidupan yang dijalani.

Dampak Aplikasi Tiktok Terhadap Proses Pembudayaan Pada Anak

Dampak Positif

Aplikasi Tiktok memberikan dampak positif bagi para anak, ketika orang beranggapan bahwa aplikasi tersebut dapat memberikan dampak yang buruk bagi anak-anak karena banyak mempertontonkan konten-konten video dewasa yang tidak pantas untuk dilihat oleh anak. Namun aplikasi TikTok juga dapat memberikan dampak positif bagi anak, seperti yang peneliti teliti tentang tren *goyang patola* pada aplikasi TikTok. Adapun dampak positif dalam penggunaan aplikasi TikTok pada anak yakni dapat membuat anak lebih berani dan percaya diri ketika berbicara didepan banyak orang. Dengan adanya tren *goyang patola* yang biasa dilihat di aplikasi TikTok dan dipraktekan secara langsung membuat anak lebih berani untuk bisa mengekspresikan diri di media sosial bahkan didepan banyak orang secara langsung.

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5945

Dalam aplikasi TikTok anak-anak mendapatkan dampak positif dari membuat konten *goyang patola*, sifatnya yang pemalu membuat dirinya sekarang lebih percaya diri dalam melakukan berbagai hal. Tantangan-tantangan dalam aplikasi tersebut membuatnya juga bisa berolahraga karena goyang dapat mengeluarkan keringat yang cukup banyak. Dampak positif lainnya bagi penikmat tren *goyang patola,* bahwasannya tren ini dapat membangkitkan mood suasana hati anak yang awalnya sedang tidak baik-baik saja menjadi lebih baik. Dampak tren di aplikasi TikTok ini juga dapat membuat anak lebih meningkatkan daya ingat mereka, karena mengikuti konten video di aplikasi TikTok yang memiliki konten tantangan dimana goyangannya berbeda-beda sehingga dapat mengasah otak anak untuk mengingat sesuatu.

Memang lebih banyak dampak negatif yang didapatkan oleh anak dalam penggunakan aplikasi TikTok ini. Namun ada orang tua yang mengatakan mengenai dampak positif yang dilihat pada anaknya yang mulai lebih percaya diri saat berkomunikasi dengan orang lain atau lingkungan sekitar. Selain itu, aplikasi TikTok dapat menghibur anak-anak ketika sedang bosan atau tidak melakukan apa-apa, karena TikTok merupakan salah satu media sosial yang saat ini sangat populer sehingga dapat menghibur anak ketika orang tua sedang capek dan ketika melihat mereka bergoyang orang tua merasa terhibur sehingga rasa lelahnya pun sedikit hilang.

Dampak Negatif

Dampak negatif dalam penggunaan aplikasi TikTok tentu banyak juga dirasakan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari apalagi saat mereka mulai mengenal tren *goyang patola*, sehingga hal ini bisa saja menjadi dampak yang buruk bagi diri mereka. Dampak yang dirasakan yaitu anak tidak lagi peka terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, mengenakan pakaian seksi yang tidak sesuai dengan usia anak pada umumnya dengan menunjukkan aurat tubuh yang tidak pantas untuk diperlihatkan di depan umum apalagi di media sosial. Anak juga merasa kecanduan saat menggunakan aplikasi TikTok untuk membuat konten *goyang patola.* Rasa penasaran pada dirinya terhadap sesuatu membuat anak ingin mencoba memprakktekan, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang besar dan ingin mencobanya terus menerus. Dampak kecanduan juga dapat mempengaruhi waktu tidur anak menjadi tidak teratur karena sering bergadang menonton konten TikTok sehingga membuat anak melupakan waktu tidurnya. Tidur larut malam membuat anak sering telat saat bangun di pagi hari. Penggunaan aplikasi TikTok juga membawa dampak terhadap perilaku belajar anak ketika dirumah, dimana anak merasakan ada perubahan dalam dirinya sebelum mengenal aplikasi TikTok dan sesudah menggunakan aplikasi tersebut. Dulu anak lebih teratur dan konsisten untuk belajar, namun ketika sudah mengetahui dan menggunakan aplikasi TikTok, anak sudah tidak konsisten lagi untul belajar. Anak-anak merasa bahwasannya proses belajarnya di rumah terganggu karena menggunakan aplikasi TikTok.

Orang tua menilai bahwa penggunaan aplikasi TikTok juga mendapatkan beberapa dampak, yakni penggunaan aplikasi TikTok terhadap anak mereka menimbulkan dampak negatif di kehidupannya sehari-sehari, misalnya perubahan perilaku seperti hilangnya rasa malu anak saat membuat konten *goyang patola* di aplikasi TikTok. Kebanyakan orang ketahui bahwa *goyang patola* hanya dilakukan oleh orang dewasa karena merupakan goyangan erotis yang gerakkannya menggoyangkan tubuh bagian bokong, yang tentu hal ini sangatlah tidak pantas dicontohkan oleh anaknya apalagi diusia yang masih anak-anak. Ketika anaknya mulai mengenal dan menggunakan aplikasi TikTok mereka melihat anaknya sering mengeluarkan kata-kata yang tidak sopan atau tidak pantas untuk diucapkan. Kebanyakan anak sering melihat konten video *lipsync* dewasa yang bahasanya mengandung kalimat-kalimat yang kasar yang dipadukan dengan musik genre hip-hop dan remix sehingga membuat anak ini tertarik mengikuti dan meniru konten *lipsync* yang dipadukan dengan gerakan *goyang patola*.

Dampak negatif lainnya adalah munculnya kecanduan dan ketergantungan dengan Hp sehingga perubahan sikap anaknya menjadi cepat emosi dan gampang marah setelah menggunakan aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok juga membuat anak malas belajar seperti

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5945

ungkapan dari ibu Dorince yang mengatakan bahwa anaknya sekarang lebih mengutamakan menggunakan aplikasi TikTok daripada belajar, sehingga para orang tua melihat nilai-nilai pelajaran anaknya sangat menurun drastis. Melawan kepada orang tua merupakan salah satu dampak yang ditimbulkan, orang tua ketika menyuruh anaknya mengerjakan sesuatu namun anak tersebut tidak menanggapi perintah orang tuanya karena lebih mementingkan menggunakan dan bermain Hp untuk mengakses aplikasi TikTok sehingga anak sering melawan dan tidak mau mengikuti dan mendengarkan orang tua mereka.

Kurangnya bersosialisasi di lingkungan keluarga, orang tua melihat bahwa anaknya memiliki perubahan sikap, seperti kurangnya komunikasi di dalam rumah semenjak menggunakan aplikasi TikTok dan mengikuti tren *Goyang patola*, namun dari penglihatan dan penilaian orang tua juga bahwa anaknya lebih sering menghabiskan waktu di dalam kamar karena anak lebih dapat mengekspresikan dirinya dengan bermain aplikasi TikTok tanpa dilihat orang.

Simpulan

Penggunaan aplikasi TikTok dengan sejumlah Konten Erotis vulgar, dan tanpa sensor yang menjadi tontonan anak-anak membawa dampak terhadap kehidupan anak. Pola aktivitas anak yang lebih banyak dengan gawai Handponenya membuatnya terisolasi dari dunia sosial, hal ini kemudian membuat anak sangat rentan terhadap kondisi emosional yang kurang stabil, tingkat kepekaan yang semakin berkurang, dan terganggunya aktivitas keseharian anak. Meskipun sisi baiknya penggunaan aplikasi TikTok mempermudah mereka untuk membangun kepercayaan dirinya agar lebih ekspresif. Peran orang tua dalam mengedukasi anak terkait dengan proses pembudayaan menjadi sangat penting untuk melakukan pengawasan dan pengendalian terhadap akses akan konten vulgar dan erotis, layaknya *Goyang Patola*.

Riset yang kami lakukan memiliki limitasi yang berkaitan dengan penggunaan metode penelitian. Karena metode penelitian yang kami gunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomonologis, maka akan terbatas pada signifikansi secara kuantitas dalam mengenaralisir fenomena ini untuk skala Papua secara umum, karena kami hanya mendalami 6 orang anak perempuan sebagai informan berdasarkan pengalaman hidup mereka terkati penggunaan aplikasi TikTok dan akses terhadap konten *Goyang Patola*. Kemudian, terkait dengan lokasi penelitian hanya mewakili pada wilayah Kota Jayapura. rekomendasi penelitian serupa di masa yang akan datang adalah melengkapi dari segi penggunaan metode kuantitatif dengan pelibatan skala populasi lebih besar, dan perbandingan pada beberapa wilayah sehingga dapat melihat komparasi untuk menentukan signifikansi dari adanya dampak dari penggunaan aplikasi TikTok terhadap proses pembudayaan pada anak di Papua.

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada informan anak-anak perempuan yang bersedia menjadi informan, dan para orang tua dari anak-anak tersebut untuk mengizinkan kami tim peneliti untuk melaksanakan penelitian ini.

Daftar Pustaka

Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. P. (2020). Aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran keterampilan bersastra. *Metafora: jurnal pembelajaran bahasa dan sastra*, *6*(1), 147-157. https://dx.doi.org/10.30595/mtf.v6i1.7824

Ananda, R. A., Inas, M., & Setyawan, A. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(4), 83-88. https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5945

Anas, M., Frank, S. A. K., & Idris, U. (2020). Anana Bicara-Bicara: Selera Musik, Gaya Hidup, dan Strategi Rapper di Kota Jayapura. *Cenderawasih*, *1*(1), 51-64. https://doi.org/10.31957/jap.v1i1.1381

Anggraini, M., & Febriyanti, S. N. (2023). Iklan Digital: Pornomedia dan Konten Seksualitas. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(4), 2336-2345. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1855

Aninam, I. (edt). (2022). Prihatin ! Habis Yospan, Remaja di Alun-Alun Serui "Goyang Patola". Saireri News. avaliable at: https://www.sairerinews.com/2022/08/23/prihatin-habis-yospan-remaja-di-alun-alun-serui-goyang-patola/ diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Bobii, N. K. (2018). Goyang Patola dan Ancaman Terhadap Budaya Papua. *Nokenwene*. Avaliable at: https://nokenwene.com/2018/06/21/goyang-patola-dan-ancaman-terhadap-budaya-papua/ diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Brennan, M. (2020). *Attention factory: The story of TikTok and China's ByteDance*. China Channel.

Carolin, I., Victoria, G. D., Dina, S., & Nastain, M. (2023). Pengaruh Penggunakan New Media Tiktok Terhadap Pembentukan Konsep Diri Generasi Muda Indonesia 2022. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Sosial (JKOMDIS)*, *3*(1), 35-40. https://doi.org/10.47233/jkomdis.v3i1.509

Chang, J. (2005). *Can't Stop, Won't Stop: A History of the Hip-Hop Generation*. New York: St. Martin's.

Clara, E., & Wardani, A. A. D. (2020). *Sosiologi keluarga*. Unj Press.

Damayanti, T., & Gemiharto, I. (2019). Kajian dampak negatif aplikasi berbagi video bagi anak-anak di bawah umur di Indonesia. *Communication*, *10*(1), 1-15. https://dx.doi.org/10.36080/comm.v10i1.809

Danandjaja, J. (2005). *Antropologi Psikologi: Kepribadian Individu dan Kolektif*. Jakarta: Lembaga Kajian Republik Indonesia

Danandjaja, J. (1998). *Antropologi Psikologi: Teori, Metode dan Sejarah Perkembangannya*. Jakarta: Rajawali Press.

dwi Wijaya, M. H. (2020). Konsumsi Media Sosial Bagi Kalangan Pelajar: Studi Pada Hyperrealitas Tik Tok. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, *3*(2), 170-191. https://doi.org/10.31538/almada.v3i2.734

Effendi, N. (2016). Pemahaman dan pembentukan karakter masyarakat: Realitas dan pandangan antropologi. *TINGKAP*, *11*(2), 175-185. https://doi.org/10.24036/tingkap.v11i2.6204

El-Yana, K. (2021). *Dijajah Korea*. Indigo Media.

Fendi. (2018). Goyang Patola di Panggung FDS Menuai Kecaman Netizen. *Wartaplus*. avaliable at: https://wartaplus.com/read/1855/Goyang-Patola-di-Panggung-FDS-Menuai-Kecaman-Netizen diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Firdaus, D., Grayxena, S., Qonita, A. Z., Rakhmawati, N. A., & Hidayat, R. (2021). Analisis pengaruh tiktok terhadap remaja di bawah umur 18 tahun pada masa Pandemi. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 10-20). https://doi.org/10.33005/sitasi.v1i1.11

Fitriyah, P. N., Salsabilla, D. P., & Maulida, S. N. (2023). Transformasi Permainan Tradisional Menjadi Game Online Di Era Kemajuan Teknologi Modern Dan Dampaknya Pada Kehidupan Masyarakat. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, *2*(6), 124-134. https://doi.org/10.6578/triwikrama.v2i6.1148

Frank, S. A. K., Idris, U., & Anas, M. (2021). Strategy to Popularize Hip-Hop Music Through Digital Platforms in Jayapura Papua. *ISoLEC Proceedings*, *5*(1), 121-127. http://isolec.um.ac.id/proceeding/index.php/issn/article/view/86/55

Gaunt, K. D. (2021). Is twerking African?: Dancing and diaspora as embodied knowledge on YouTube. In *The Routledge Companion to Black Women's Cultural Histories* (pp. 310-320).

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5945

Routledge. https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780429243578-36/twerking-african-kyra-gaunt

Gaunt, K. D. (2016). Youtube, twerking, and you: Context collapse and the handheld copresence of Black girls and Miley Cyrus. In *Voicing Girlhood in Popular Music* (pp. 208-232). Routledge. https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315689593-14/youtube-twerking-kyra-gaunt

Giovano, E. (2024). *Eksploitasi Erotisme Konten Penjualan Di Media Sosial TikTok@ meimei_swan* (Doctoral dissertation, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya).

Halliday, A. S. (2020). Twerk sumn!: theorizing Black girl epistemology in the body. *Cultural Studies*, *34*(6), 874-891. https://doi.org/10.1080/09502386.2020.1714688

Haviland, W. A. (2020). *Antropologi Jilid I Edisi keempat*. Jakarta: Erlangga.

Hukunala, Y., Sialana, F., & Gaite, T. (2024). Fenomena Sosial Goyang Bento Terhadap Moral Peserta Didik Di Smp Negeri 01 Namrole Kabupaten Buru Selatan Provinsi Maluku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 926-956. https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13370

Ihza, M. M., Jumadi, J., & Satrio, A. (2024). Analisis Dampak Media Sosial Tiktok Terhadap Pendidikan Karakter Di Era Teknologi 4.0. *J-INSTECH*, *5*(2), 105-121. https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i2.12034

Ikanubun, N. T. W., & Wea, D. (2022). Tiktok Sebagai Media Alternatif Dan Relevan Dalam Katekese Sekolah Di SMP Santo Mikhael Merauke. *Sapa: Jurnal Kateketik dan Pastoral*, *7*(2), 101-113. https://doi.org/10.53544/sapa.v7i2.355

Jia, L., & Liang, F. (2021). The globalization of TikTok: Strategies, governance and geopolitics. *Journal of Digital Media & Policy*, *12*(2), 273-292. https://doi.org/10.1386/jdmp_00062_1

Jigibalom, T. (2018). Bupati Jayapura Baru Ketahui Goyang Patola di FDS. *Papua Satu*. avaliable at: https://papuasatu.com/kenambay-umbay/bupati-jayapura-baru-ketahui-goyang-patola-di-fds/ diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Jiwangga, J. J. (2023, December). Papua Dalam Rima: Kajian Intermedial Tentang Konstruksi Identitas Sosial Pada Lima Lagu Hip-Hop Papua. In *Seminar Nasional Literasi Prodi PBSI FPBS UPGRIS* (pp. 821-835). https://conference.upgris.ac.id/index.php/snl/article/view/4925

Kaye, D. B. V., Chen, X., & Zeng, J. (2021). The co-evolution of two Chinese mobile short video apps: Parallel platformization of Douyin and TikTok. *Mobile Media & Communication*, *9*(2), 229-253. https://doi.org/10.1177/2050157920952120

Khantohe, F., Adam, A., Agus, A., Rusmin, K., & Huran, W. (2023). Dampak Media Sosial TikTok terhadap Pola Belajar Mahasiswa (Studi Kasus pada Mahasiswa IAIN Ternate). *Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam*, *3*(2), 101-112. https://journal.iain-ternate.ac.id/index.php/amanah-ilmu/article/view/1221/842

Koentjaraningrat, (2016). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Edisi Revisi. Rineka Cipta. Jakarta.

Koentjaraningrat, (2010). *Sejarah Teori Antropologi II*. Jakarta: UIpress.

Krobo, A. (2021). Tarian Tardisioanal Yosim Pancar Meningkatkan Kemampuan Seni Anak TK. Dobonsolo Yahim Sentani Jayapura Provinsi Papua Tahun 2018. *PERNIK*, *4*(1), 29-42. https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6795

Kusuma, A., Purbantina, A. P., Nahdiyah, V., & Khasanah, U. U. (2020). A virtual ethnography study: Fandom and social impact in digital era. *Etnosia: Jurnal Etnografi Indonesia*, *5*(2), 238-251. https://doi.org/10.31947/etnosia.v5i2.10898

Lagowan, B. (2018). Budaya Baru "Goyang Patola" dan Nilai Seksisme Erotika. *Papua Lives.* avaliable at: https://www.papualives.com/budaya-baru-goyang-patola-dan-nilai-seksisme-erotika/ diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Mayor, M. (2018). Dianggap Merusak Budaya, DAP Domberay Minta Hentikan Goyang Patola. *Suara Papua.* Avaliable at: https://suarapapua.com/2018/08/04/dianggap-

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5945

merusak-budaya-dap-domberay-minta-hentikan-goyang-patola/ diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Menaldo, V., & Wittstock, N. (2020). *Of TikTok and Tariffs: a historical and analytic perspective on Technology Transfer to China*. Working Paper. https://bpb-us-e1.wpmucdn.com/sites.uw.edu/dist/0/7926/files/2020/08/Menaldo-Wittstock-Political-Economy-Forum-Version.pdf

Misder, M., & Julianto, J. (2023). Dampak TiKTok dalam Mempengaruhi Generasi Muda. *Jurnal Teknologi Informasi*, *9*(1), 79-87. https://doi.org/10.52643/jti.v9i1.2993

Morin, D. D., & Mansoben, J. R. (2013). *Seri Etnografi Papua Nomor 1: Kebudayaan Masyarakat Papua*. Pusat Studi Melanesia Universitas Cenderawasih, Kota Jayapura.

Muttamimah, L. (2022). Pekerja Seks Berbasis Konten: Monetisasi Estetika Tubuh Melalui Twitter. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, *4*(2), 237-247. https://doi.org/10.33366/jkn.v4i2.202

Navisa, D. M., & Faizin, M. (2023). Perilaku Sosial pada Anak Adiksi Aplikasi TikTok. *Al-Ihath: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, *3*(1), 90-106.

Nuha, S. S., & Thoif, M. (2023). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Akhlak Siswa Kelas 7 Di Madrasah Tsanawiyah Baiturrahim Jayapura. *At-Ta'dib: Jurnal Kependidikan dan Keagamaan*, *7*(2), 850-863. http://jurnal.uniyap.ac.id/uyp/index.php/atjkk/article/view/538

Pieter, M. S. S., Novianti, A. G., & Manullang, E. V. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kampung Holtekamp. *Jurnal Abdimas Dinamis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 1-5. https://doi.org/10.58839/jad.v2i2.785

Priyawan, P., Rusdianti, A., Nurfauziah, A., & Asmarani, A. (2019). When Fans And Haters Are On The Same Boat: A Deconstructive Reading Of Bowo And Tik Tok. *Makna: Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa, dan Budaya*, *4*(1), 128-138. https://doi.org/10.33558/makna.v4i1.1676

Priyono, M. B., & Sari, D. P. (2023). Dampak Aplikasi Tiktok Dan Tiktok Shop Terhadap UMKM Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(17), 497-506. https://doi.org/10.5281/zenodo.8315865

Purnama, E., Zakiah, N., & Arifin, M. Z. (2023). Pengaruh Aplikasi Tik Tok Terhadap Prilaku Anak Usia 5 Sampai 10 Tahun di Desa Sumber Agung Kec. Sungkai Utara. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *2*(1), 122-128. https://doi.org/10.54259/diajar.v2i1.1484

Puspita, S. (2020). *MONOGRAF: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara.

Rahayu, R. D., & Prasetiyo, W. H. (2024). *Kajian Fenomenologi: Popularitas Tiktok Dan Degradasi Moral Remaja Di Desa Dempel Ngawi* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Rahmadani, A. (2023). Perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui aplikasi tiktok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 2941-2948.

Rahmayani, M., Ramdhani, M., & Lubis, F. O. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku kecanduan mahasiswa. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, *6*(7), 3327-3343. https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i7.3563

Ramadhan, M. F., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2023). Fenomena Aplikasi Tiktok terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jambura Early Childhood Education Journal*, *5*(2), 291-303. https://doi.org/10.37411/jecej.v5i2.2219

Richards, S. (2015). Hip Hop in Manokwari: Pleasures, Contestations, and Changing Face in Papuanness. Dalam Selama, M., Munro, J. (eds). *From 'Stone-Age' to Real Time 'exploring Papuan Temporalities, Mobilities, and Religiosities onesia*. Canberra: Australia National University Press. https://press-files.anu.edu.au/downloads/press/p315331/pdf/book.pdf#page=160

DOI: 10.31004/obsesi.v8i4.5945

Roembiak, M. D. (1993). *Etnografi Irian Jaya : Panduan Sosial Budaya, Buku Satu Kelompok Peneliti Etnografi, Irian Jaya*. Jayapura: Uncen Press; hal. 1–20.

Rofiah, C & Rahayu, R. S. (2022). *Analisis Manual Data Kualitatif Dampak FYP Tik Tok Pada Pemasaran Digital.* CV Literasi Nusantara Abadi.

Rosdiana, A., & Nurnazmi, N. (2021). Dampak Aplikasi Tiktok dalam Proses Sosial di Kalangan Remaja Rabadompu Timur. *Edu Sociata: jurnal pendidikan sosiologi*, *4*(1), 100-109. https://doi.org/10.33627/es.v4i1.490

Said, M. A. G., & Batoebara, M. U. (2022). Sindrom Pargoy Di Aplikasi Tiktok. *Warta Dharmawangsa*, *16*(2), 208-214. https://doi.org/10.46576/wdw.v16i2.1986

Sawias, J. C. R., & Rizqiyah, F. (2021). Arsitektur Metafora Sebagai Pendekatan Desain Gedung Pusat Komunitas Seni Tari Tradisional Papua. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, *10*(1), G8-G13. http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v10i1.60893

Sholikhah, L. I. (2023). Pola Asuh Orangtua Menyikapi Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, *8*(1), 22-31. https://doi.org/10.37058/jpls.v8i1.6915

Solehudin, A., Prasetiya, B., & Halili, H. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Pola Asuh Islami terhadap Mental Spiritual Siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *5*(2), 544-553. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2153

Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *Al Kamal*, *2*(1), 243-243.

Sugiyono (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D.* Bandung : alfabeta.

Sukisman, J. M., & Utami, L. S. S. (2021). Perlawanan Stigma Warna Kulit terhadap Standar Kecantikan Perempuan Melalui Iklan. *Koneksi*, *5*(1), 67-75.

Susilowati, S. (2018). Pemanfaatan aplikasi Tiktok sebagai personal branding di instagram (studi deskriptif kualitatif pada akun@ bowo_allpennliebe). *Jurnal Komunikasi*, *9*(2), 176-185. https://doi.org/10.31294/jkom.v9i2.4319

Suyanto, B. (2019). *Sosiologi Anak*. Kencana.

Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, *7*(3), 1112-1119. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347

Utami, A. D. V. (2021). Aplikasi tiktok Menjadi media hiburan bagi masyarakat Dan Memunculkan Dampak Ditengah pandemi covid-19. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *4*(1), 40-47. https://doi.org/10.35326/medialog.v4i1.962

Utami, S. W. B. (2019). Gaya Bahasa dalam Teks Iklan Produk Bermakna Asosiatif Pornografi (Language Style in Pornographic Associative Advertising Text). *Mozaik*, *19*(2), 243-255. https://doi.org/10.20473/mozaik.v19i2.13513

Uya. (2018). Pemuda Protes Aksi Goyang Patola. *Noken Live.* Avaliable at: https://www.nokenlive.com/2018/06/20/pemuda-protes-aksi-goyang-patola-di-fds/
diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Wenda, Y. (2023). Perspektif akademis terkait viralnya goyang patola di FDS 2018. *Jubi*. Available at: https://arsip.jubi.id/perspektif-akademis-terkait-viralnya-goyang-patola-di-fds-2018/amp/ diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

Wismawati, A. F., Kamila, A. D., Febrianti, P. A., & Fitriyah, R. (2023). Transformasi Budaya Permainan Tradisional Ke Game Online Pada Remaja Di Desa Wonosari Kabupaten Jember. *Jurnal Sosial Terapan*, *1*(1), 46-51. https://doi.org/10.29244/jstr.1.1.46-51

Zhang, Z. (2021). Infrastructuralization of Tik Tok: Transformation, power relationships, and platformization of video entertainment in China. *Media, Culture & Society*, *43*(2), 219-236. https://doi.org/10.1177/0163443720939452

Zink, S. (2016). Twerking and cultural appropriation: Miley Cyrus' display of racial ignorance. *MacEwan University Student EJournal*, *3*(1). https://doi.org/10.31542/j.muse.158